

淡江大學 113 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	A I 文學與實務	授課 教師	林嘉鴻 CHIA-HUNG LIN
	AI LITERATURE AND PRACTICE		
開課系級	英文四 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TFLXB4A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系（所）教育目標			
<p>一、使命 (Mission) - 培養英文語言、文學及文化、生態、英語教學等多元研究的專才。</p> <p>二、願景 (Vision) - 秉持英文系為國內英語教學及文學研究的優良傳統，將此傳統發揚光大，成為教學與研究並重之科系。</p> <p>三、價值 (Value) - 英文全方位的學習，語言與文學並重，實用與理論兼顧。</p> <p>四、策略 (Strategies) -</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 密集訓練聽、說、讀、寫、譯五技。 2. 加強英文學習的資訊化及國際化。 3. 提昇大三出國留學計畫的質與量。 4. 實施英語能力檢測，提高學生就業競爭力。 5. 加強與國外著名大學的視訊教學。 6. 發展英美文學、文化研究、生態文學以及英語教學研究方面的特色及學術研究國際化。 			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 強化學生英語聽、說、讀、寫、譯五技能。(比重：20.00)</p> <p>B. 培養學生批判思考能力。(比重：20.00)</p> <p>C. 加強職場英文能力。(比重：10.00)</p> <p>D. 培養語言學與英語教學之專業能力。(比重：20.00)</p> <p>E. 培養英美與西洋文學、文化和歷史脈絡鑑賞能力。(比重：30.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<ol style="list-style-type: none"> 1. 全球視野。(比重：20.00) 2. 資訊運用。(比重：30.00) 3. 洞悉未來。(比重：10.00) 			

4. 品德倫理。(比重：10.00)
5. 獨立思考。(比重：10.00)
6. 樂活健康。(比重：10.00)
7. 團隊合作。(比重：5.00)
8. 美學涵養。(比重：5.00)

課程簡介	<p>本課程探討文學與人工智慧的交集，從《我，機器人》的AI視角到《碳變》的技術反思，結合理論與案例分析，引導學生理解《安德的遊戲》和《神經漫遊者》中AI的應用。並探討《超級玩家一號》和《機器人與帝國》中的虛擬實境與機器倫理。課程涵蓋AI在偵探故事、自動化、太空探索、監控數據、技術自我複製、虛擬意識、數位身份與自我覺醒等領域的應用。期望學生能建立對文學與AI跨界領域的初步了解，並激發探索此領域的興趣。</p>
	<p>This course explores literature and artificial intelligence, analyzing works like "I, Robot" and "Altered Carbon." It combines theory and case studies, examining AI in "Ender's Game" and "Neuromancer," and addresses virtual reality and ethics in "Ready Player One" and "Robots and Empire." Topics include AI in detective fiction, automation, space exploration, surveillance, self-replication, virtual consciousness, digital identity, and self-awareness. The goal is to provide a foundational understanding of literature and AI, fostering curiosity and critical thinking.</p>

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能 (Psychomotor)」的各目標類型。

一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	<p>本課程探討文學與人工智慧的交集，分析《我，機器人》、《碳變》、《安德的遊戲》和《神經漫遊者》。涵蓋虛擬實境、倫理議題及AI在各領域的應用，旨在提供基礎知識，培養學生的批判性思維。</p>	<p>This course explores the intersection of literature and AI, focusing on "I, Robot," "Altered Carbon," "Ender's Game," and "Neuromancer." It covers virtual reality, ethics in "Ready Player One" and "Robots and Empire," and AI applications in detective fiction, automation, space exploration, surveillance, self-replication, virtual consciousness, digital identity, and self-awareness. The aim is to provide foundational knowledge and foster critical thinking.</p>

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	ABCDE	12345678	講述、討論	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	113/09/09~ 113/09/15	文學與人工智慧交集簡介	
2	113/09/16~ 113/09/22	《我，機器人》中的AI觀點與今日人工智慧應用的挑戰	
3	113/09/23~ 113/09/29	《安德的遊戲》與AI在戰爭模擬中的應用	
4	113/09/30~ 113/10/06	《神經漫遊者》與賽博朋克文化中的AI	
5	113/10/07~ 113/10/13	《超級玩家1號》中的虛擬實境與AI	
6	113/10/14~ 113/10/20	《機器人與帝國》與機器人定律的拓展	
7	113/10/21~ 113/10/27	《機械女僕》：AI在偵探小說中的角色	
8	113/10/28~ 113/11/03	《火星編年史》中的自動化與機器人	
9	113/11/04~ 113/11/10	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	
10	113/11/11~ 113/11/17	《暗算》與AI在太空探索的角色	
11	113/11/18~ 113/11/24	《銀翼殺手》中的AI與未來社會	
12	113/11/25~ 113/12/01	《零號頻道》與AI在監控與數據分析中的應用	
13	113/12/02~ 113/12/08	《惡魔程序》與AI的自我複製與擴散	
14	113/12/09~ 113/12/15	《模擬人生》與虛擬實境中的意識	
15	113/12/16~ 113/12/22	《碳變》中的AI與身份轉移	
16	113/12/23~ 113/12/29	《醒》：AI自我意識的覺醒	
17	113/12/30~ 114/01/05	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	
18	114/01/06~ 114/01/12	教師彈性教學週(原則上不上實體課程，教師得安排教學活動或期末評量等)	
課程培養 關鍵能力			
跨領域課程			
特色教學 課程			

課程 教授內容	邏輯思考 A I 應用
修課應 注意事項	
教科書與 教材	自編教材:講義
參考文獻	
學期成績 計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：40.0 % ◆期中評量：25.0 % ◆期末評量：25.0 % ◆其他〈 〉： %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。